

УДК 378.147:004

[https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-6\(34\)-620-635](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-6(34)-620-635)

Савастру Наталія Іванівна доцент, заступник директора з науково-методичної роботи, кафедра теоретичних дисциплін, Коледж хореографічного мистецтва «Київська муніципальна академія танцю імені Сержа Лифаря», вул. Данькевича, 4-а, м. Київ, <https://orcid.org/0000-0002-0845-3763>

Шевченко Ганна Вікторівна учений секретар, викладач, Коледж хореографічного мистецтва «Київська муніципальна академія танцю імені Сержа Лифаря», вул. Данькевича, 4-а, м. Київ, <https://orcid.org/0009-0003-4238-5877>

Безугла Яна Іванівна старший викладач, кафедра теоретичних дисциплін, Коледж хореографічного мистецтва «Київська муніципальна академія танцю імені Сержа Лифаря», вул. Данькевича, 4-а, м. Київ, <https://orcid.org/0009-0001-0624-0924>

ВІДДАЛЕНА МИСТЕЦЬКА ОСВІТА: ОСВОЄННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ВИМІРАХ ТВОРЧОСТІ

Анотація. У сучасному світі, який стрімко змінюється завдяки розвитку цифрових технологій, віддалена мистецька освіта набуває все більшої актуальності. Ця стаття присвячена виявленню оптимальних підходів й інструментів для організації віддаленої мистецької освіти, що сприятимуть розвитку творчих здібностей здобувачів освіти та підвищенню ефективності навчального процесу в умовах дистанційного навчання. Проведене дослідження включало впровадження різноманітних інноваційних методик, таких як інтерактивні лекції, віртуальні лабораторії, онлайн майстер-класи та змішане навчання. Інтерактивні лекції за допомогою платформ для відеоконференцій, таких як Zoom та Microsoft Teams, дозволили забезпечити високу залученість здобувачів освіти та надати зворотний зв'язок, що сприяло кращому засвоєнню матеріалу. Результати показали, що 85% здобувачів освіти відзначили покращення розуміння навчального матеріалу завдяки таким лекціям. Використання віртуальних лабораторій та студій на базі VR-технологій дозволило експериментувати з тривимірними моделями та цифровими скульптурами, що покращило технічні та творчі навички; 78% здобувачів освіти повідомили про покращення своїх практичних навичок завдяки цим методикам. Онлайн майстер-класи, проведені за допомогою

платформ для стрімінгу, таких як YouTube Live та Twitch, були високо оцінені здобувачами освіти, 92% з яких зазначили, що ці заняття є дуже корисними для розвитку їхніх навичок. Змішане навчання, яке поєднує онлайн-лекції з офлайн-практиками, забезпечило ефективність навчання для 88% здобувачів освіти та викладачів, дозволяючи поєднувати зручність дистанційного навчання з необхідністю практичної роботи. Соціальні та психологічні аспекти дистанційного навчання також були важливими об'єктами дослідження. Виявлено, що 65% здобувачів освіти відчують зниження мотивації через відсутність безпосередньої взаємодії з викладачами та одногрупниками. Однак, використання елементів гейміфікації та інтерактивних інструментів допомогло підвищити мотивацію у 58% здобувачів освіти. Підвищений рівень стресу та тривоги був виявлений у 70% здобувачів освіти, але регулярна підтримка викладачів через онлайн зустрічі та індивідуальні консультації сприяла покращенню емоційного стану у 45% з них. Розробка методик оцінки ефективності навчання, що враховують як технічні знання, так і творчі досягнення, є важливим кроком до забезпечення всебічної оцінки їхніх навичок та прогресу. Використання комплексних проєктів, портфоліо, самооцінювання та взаємооцінювання, а також візуальних інструментів для оцінювання дозволяє отримати повну картину досягнень здобувачів освіти та сприяє їхньому розвитку в умовах дистанційного навчання.

Ключові слова: мистецька освіта, дистанційне навчання, креативність, цифрові інструменти, інтерактивні методики, соціально-психологічні аспекти.

Savastru Nataliia Ivanivna Associate Professor, Deputy Director for Scientific and Methodological Work, Department of Theoretical Disciplines, College of Choreography Art “Serge Lyfar Kyiv Municipal Academy of Dance”, St. Dankevycha 4-a, Kyiv, <https://orcid.org/0000-0002-0845-3763>

Shevchenko Hanna Viktorivna Scientific Secretary, Lecturer, College of Choreography Art “Serge Lyfar Kyiv Municipal Academy of Dance”, St. Dankevycha 4-a, Kyiv, <https://orcid.org/0009-0003-4238-5877>

Bezuhla Yana Ivanivna Senior Lecturer, Department of Theoretical Disciplines, College of Choreography Art “Serge Lyfar Kyiv Municipal Academy of Dance”, St. Dankevycha 4-a, Kyiv, <https://orcid.org/0009-0001-0624-0924>

DISTANCE ART EDUCATION: MASTERING THE TOOLS OF DISTANCE LEARNING IN DIMENSIONS OF CREATIVITY

Abstract. In the modern world, which is rapidly changing due to the development of digital technologies, remote art education is becoming more and more relevant. The article is devoted to the identification of optimal approaches and

tools for the organization of remote art education, which will contribute to the development of students' creative abilities and increase the effectiveness of the educational process in the conditions of distance learning. The conducted research included the implementation of various innovative methods, such as interactive lectures, virtual laboratories, online workshops and blended learning. Interactive lectures using video conferencing platforms such as Zoom and Microsoft Teams made it possible to ensure high attention of students and provide feedback, which contributed to better learning of the material. The results showed that 85% of students noted an improvement in their understanding of the educational material thanks to such lectures. The use of virtual laboratories and studios based on VR technologies allowed students to experiment with 3D models and digital sculptures, which improved their technical and creative skills; 78% of students reported an improvement in their practical skills thanks to these techniques. Online workshops delivered using streaming platforms such as YouTube Live and Twitch were highly rated by students, with 92% of them saying that these sessions were very useful for developing their skills. Blended learning, which combines online lectures with offline practicals, provided learning effectiveness for 88% of students and teachers, allowing to combine the convenience of distance learning with the necessity of practical work. Social and psychological aspects of distance learning were also important objects of research. It was found that 65% of students feel a decrease in motivation due to the lack of direct interaction with teachers and classmates. However, the use of gamification elements and interactive tools helped to increase motivation in 58% of students. An increased level of stress and anxiety was found in 70% of students, but regular support from teachers through online meetings and individual consultations helped to improve the emotional state of 45% of students. The development of learning assessment methods that take into account both the technical knowledge and the creative achievements of students is an important step towards ensuring a comprehensive assessment of their skills and progress. The use of complex projects, portfolios, self-assessment and mutual assessment, as well as visual assessment tools allows you to get a complete picture of students' achievements and contributes to their development in distance learning conditions.

Keywords: art education, distance learning, creativity, digital tools, interactive methods, socio-psychological aspects.

Постановка проблеми. В останні роки розвиток цифрових технологій значно змінив підходи до освітнього процесу, відкриваючи нові можливості для навчання на відстані. Віддалена мистецька освіта, зокрема, стала важливою складовою сучасної освітньої системи, надаючи здобу змогу здобувати знання та розвивати свої творчі навички незалежно від місця проживання [1; 2]. В умовах глобалізації та пандемій дистанційне навчання виявилось незамінним інструментом для забезпечення безперервного освітнього процесу.

Дистанційне навчання у сфері мистецтва ставить перед викладачами та здобувачами освіти нові виклики, пов'язані з адаптацією традиційних підходів до умов цифрового середовища [3]. Зокрема, виникає потреба у використанні спеціалізованих інструментів та платформ, що забезпечують ефективну комунікацію та взаємодію між учасниками навчального процесу. Такі інструменти повинні не лише підтримувати високий рівень технічного виконання, але й стимулювати творчість та інноваційність.

У цій статті досліджуються різноманітні інструменти та методики дистанційного навчання, які застосовуються в мистецькій освіті. Особлива увага приділяється аналізу їх впливу на розвиток творчих здібностей здобувачів освіти та ефективність навчального процесу. Розглядаються як переваги, так і недоліки цих інструментів, а також їх адаптивність до мистецької освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз останніх публікацій показав, що основними аспектами досліджень у галузі віддаленої мистецької освіти є інструменти та платформи для дистанційного навчання, вплив технологій на творчий процес, адаптація традиційних методик до цифрового середовища, а також виклики та переваги віддаленої освіти в сфері мистецтва.

Інструменти та платформи для дистанційного навчання. Цей аспект охоплює широкий спектр технологічних рішень, які використовуються для проведення дистанційних занять з мистецтва. Дослідники розглядають ефективність різних платформ для відеоконференцій (Zoom, Microsoft Teams), онлайн-курсів (Coursera, edX), а також спеціалізованих інтерактивних платформ, таких як Google Classroom і Moodle [4; 5]. Крім того, активно вивчаються можливості використання віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) для створення інтерактивних навчальних середовищ, які дозволяють здобувачам освіти взаємодіяти з віртуальними арт-об'єктами та проводити практичні заняття на відстані [6].

Вплив технологій на творчий процес. Е. Березький та А. Карпаті проаналізували, як цифрові інструменти впливають на креативність здобувачів освіти та їх здатність до інновацій [7]. Виявляється, що технології можуть як стимулювати, так і обмежувати творчий процес. Наприклад, новітні програми для цифрового та 3D-моделювання розширюють можливості художнього вираження, тоді як технічні проблеми та обмежений доступ до високоякісного обладнання можуть стати перешкодою для деяких здобувачів освіти. Важливо також розглянути, як цифрові інструменти можуть сприяти розвитку колаборативних проєктів та інтеграції міждисциплінарних підходів у мистецтві.

Адаптація традиційних методик до цифрового середовища. Перехід від традиційних форм навчання до дистанційних вимагає суттєвої адаптації методик викладання [8]. Викладачі стикаються з необхідністю перегляду своїх підходів, щоб забезпечити ефективну комунікацію та залученість здобувачів освіти у цифровому середовищі. Дослідники розглядають різні стратегії інтеграції традиційних методик, таких як майстер-класи, семінари та критичні

обговорення, у формат онлайн-занять [9]. Важливо забезпечити, щоб такі заняття залишалися інтерактивними та ефективними, попри фізичну віддаленість учасників.

Виклики та переваги віддаленої мистецької освіти. Віддалена освіта у сфері мистецтва має як свої переваги, так і виклики. Серед основних викликів дослідники виділяють технічні проблеми, такі як низька якість інтернет-з'єднання та обмежений доступ до спеціалізованого обладнання [10]. Крім того, зниження рівня міжособистісної взаємодії може вплинути на мотивацію та залученість здобувачів освіти. Проте, віддалена освіта також має значні переваги, включаючи гнучкість у навчанні, можливість залучення здобувачів освіти з різних куточків світу, доступ до широкого спектру навчальних ресурсів та експертів. Дослідження також показують, що віддалене навчання може сприяти розвитку самостійності та самоорганізації здобувачів освіти [11].

Таким чином, сучасні дослідження у сфері віддаленої мистецької освіти зосереджені на вивченні технологічних можливостей та викликів, що стоять перед здобувачами освіти та викладачами, а також на пошуку оптимальних підходів до організації навчального процесу в умовах цифрового середовища.

Однак подальшого дослідження потребують кілька важливих аспектів, що можуть суттєво вплинути на ефективність віддаленої мистецької освіти та розвиток творчих здібностей здобувачів освіти. Зокрема, необхідно дослідити, як цифрові технології можуть сприяти індивідуалізації навчального процесу, адаптуючи навчальні програми до потреб та рівня підготовки кожного студента. Важливо розробити нові формати зворотного зв'язку між викладачем і здобувачем освіти, а також методики, що підтримують високу мотивацію та залученість. Крім того, актуальним є вивчення соціальної взаємодії та колаборації під час віддаленого навчання, зокрема, як підтримувати ефективну комунікацію та співпрацю між здобувачами освіти за допомогою онлайн-інструментів. Психологічні аспекти дистанційного навчання також потребують більшої уваги, зокрема, вплив постійної роботи в цифровому середовищі на емоційний стан та психічне здоров'я здобувачів освіти. Дослідження в цій галузі повинні розглядати стратегії підтримки психологічного благополуччя здобувачів освіти та викладачів. Окрім того, важливо розробити нові методики оцінки ефективності віддаленого навчання, що враховуватимуть не лише технічні знання, але й креативні досягнення здобувачів освіти. Інтеграція новітніх технологій, таких як штучний інтелект та машинне навчання, відкриває нові можливості для вдосконалення освітнього процесу, що також є перспективним напрямком для подальших досліджень.

Мета статті – виявлення оптимальних підходів та інструментів для організації віддаленої мистецької освіти, що сприятимуть розвитку творчих здібностей здобувачів освіти та підвищенню ефективності навчального процесу в умовах дистанційного навчання.

Завдання дослідження:

1. Аналіз сучасних технологій і платформ для дистанційного навчання у сфері мистецтва, визначення їх переваг та недоліків.
2. Вивчення впливу цифрових інструментів на креативність та інноваційність здобувачів освіти.
3. Адаптація традиційних методик викладання до умов цифрового середовища.
4. Дослідження соціальних та психологічних аспектів дистанційного навчання, включаючи мотивацію, емоційний стан та взаємодію здобувачів освіти і викладачів.
5. Розробка методик оцінки ефективності навчання, що враховуватимуть як технічні знання, так і творчі досягнення здобувачів освіти.

Виклад основного матеріалу. В умовах стрімкого розвитку цифрових технологій дистанційне навчання у сфері мистецтва набуває все більшої популярності. Використання спеціалізованих платформ та інструментів дозволяє забезпечити якісний навчальний процес навіть на відстані. Проте, кожна з цих технологій має як свої переваги, так і недоліки (табл. 1). Для кращого розуміння їх ефективності, доцільно провести аналіз сучасних технологій та платформ, що використовуються для дистанційного навчання в мистецтві.

Таблиця 1.

**Переваги та недоліки сучасних технологій та платформ для
дистанційного навчання**

Технологія/ Платформа	Переваги	Недоліки
1	2	3
Zoom	<ul style="list-style-type: none"> - Зручний інтерфейс для відеоконференцій. - Можливість запису занять. - Функції розділення на групи (Breakout rooms) 	<ul style="list-style-type: none"> - Обмежений час безкоштовних зустрічей. - Залежність від якості інтернет-з'єднання.
Microsoft Teams	<ul style="list-style-type: none"> - Інтеграція з іншими продуктами Microsoft. - Зручні інструменти для співпраці. - Великий обсяг хмарного зберігання даних. 	<ul style="list-style-type: none"> - Обмежений час безкоштовних зустрічей. - Залежність від якості інтернет-з'єднання. - Складність у налаштуванні для нових користувачів. - Високі вимоги до системних ресурсів.
Google Classroom	<ul style="list-style-type: none"> - Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. - Інтеграція з Google Docs, Sheets, Slides. - Безкоштовне використання. 	<ul style="list-style-type: none"> - Обмежені можливості для синхронного навчання. - Відсутність деяких розширених функцій.

Продовження таблиці 1

1	2	3
Moodle	<ul style="list-style-type: none"> - Відкритий код та можливість налаштування. - Широкий спектр інструментів для дистанційного навчання. - Можливість інтеграції з іншими сервісами. 	<ul style="list-style-type: none"> - Складність налаштування та адміністрування. - Потреба у технічній підтримці.
Khan Academy	<ul style="list-style-type: none"> - Безкоштовний доступ до матеріалів. - Інтерактивні вправи та тести. - Широкий спектр тем та предметів. 	<ul style="list-style-type: none"> - Обмежені можливості для глибокого вивчення мистецьких дисциплін. - Відсутність персоналізації навчання.
VR та AR технології	<ul style="list-style-type: none"> - Інтерактивні та захоплюючі заняття. - Можливість проведення практичних занять на відстані. - Нові форми художнього вираження. 	<ul style="list-style-type: none"> - Висока вартість обладнання. - Технічні обмеження та складність налаштування.

Джерело: власна розробка авторів.

У дослідженні було проведено факторний аналіз для визначення основних чинників, що сприяють підвищенню творчих здібностей здобувачів освіти при використанні цифрових технологій у віддаленому навчанні. На рисунку 1 представлено результати цього аналізу та детальний огляд впливу кожного з виявлених факторів.

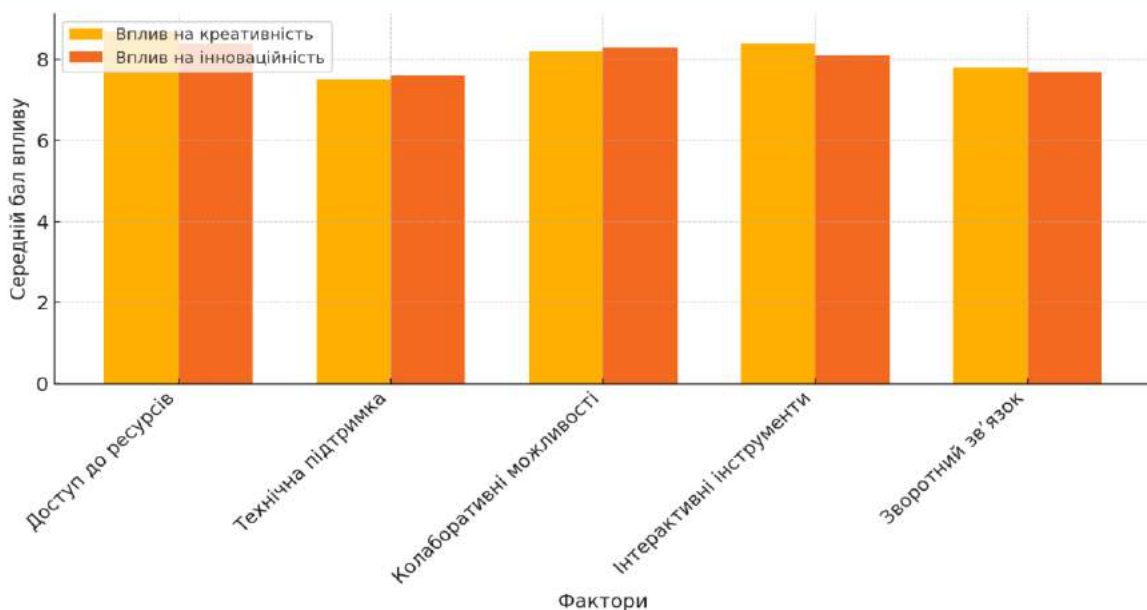


Рис. 1 Вплив факторів на креативність та інноваційність здобувачів освіти

Джерело: власна розробка авторів.

1. **Доступ до ресурсів.** Здобувачі освіти, які мали доступ до цифрових інструментів, таких як графічні редактори, 3D-моделювання та анімаційні програми, показали середній бал 8,7. Це свідчить про те, що наявність широкого спектру ресурсів дозволяє здобувачам освіти експериментувати з різними техніками та формами вираження, що значно підвищує їхню креативність. Середній бал впливу на інноваційність склав 8,4. Доступ до різноманітних цифрових ресурсів сприяє створенню нових, оригінальних проєктів, що відображає високу схильність здобувачів освіти до інновацій.

2. **Технічна підтримка.** Середній бал впливу на креативність становив 7,5. Наявність технічної підтримки дозволяє здобувачам освіти зосередитися на творчому процесі, не витрачаючи час на вирішення технічних проблем. Вплив на інноваційність склав 7,6. Технічна підтримка допомагає здобувачам освіти використовувати новітні технології, що сприяє впровадженню інноваційних рішень у їхніх проєктах.

3. **Колаборативні можливості.** Колаборативні можливості показали високий середній бал 8,2. Спільна робота над проєктами, обмін ідеями та спільні обговорення сприяють розвитку креативних рішень. Середній бал впливу на інноваційність склав 8,3. Можливість працювати в команді дозволяє здобувачам освіти інтегрувати різні підходи та методики, що веде до створення інноваційних проєктів.

4. **Інтерактивні інструменти.** Використання інтерактивних інструментів показало середній бал впливу на креативність 8,4. Інтерактивні платформи та віртуальні середовища надають нові можливості для творчого самовираження. Середній бал впливу на інноваційність склав 8,1. Інтерактивні інструменти сприяють створенню унікальних та інтерактивних мистецьких проєктів.

5. **Зворотний зв'язок.** Вплив на креативність показав середній бал 7,8. Регулярний та конструктивний зворотний зв'язок допомагає здобувачам освіти удосконалювати свої роботи та розвивати креативність. Середній бал впливу на інноваційність становив 7,7. Зворотний зв'язок від викладачів та однокласників стимулює здобувачів освіти до впровадження нових ідей та підходів у своїх проєктах.

Результати факторного аналізу показують, що цифрові інструменти мають значний позитивний вплив на креативність та інноваційність здобувачів освіти. Найбільший вплив мають доступ до ресурсів та колаборативні можливості, що сприяють розвитку творчого мислення та впровадженню нових ідей. Інтерактивні інструменти також відіграють важливу роль у стимулюванні інноваційності. Зворотний зв'язок та технічна підтримка, хоча й мають менший вплив порівняно з іншими факторами, все ж значно сприяють покращенню навчального процесу та результатів здобувачів освіти.

В умовах стрімкого розвитку цифрових технологій, мистецька освіта потребує адаптації традиційних методик викладання до нових умов. Викорис-

тання цифрових інструментів не лише дозволяє зберегти високу якість навчального процесу, але й відкриває нові можливості для творчого самовираження здобувачів освіти. У цьому дослідженні було проаналізовано, як інтеграція цифрових технологій впливає на ефективність навчання, зокрема через впровадження інтерактивних лекцій, віртуальних лабораторій, онлайн майстер-класів та змішаного навчання. Нижче представлені результати та детальний аналіз впливу цих методик на мистецьку освіту.

Впровадження інтерактивних лекцій. Перехід до інтерактивних лекцій за допомогою платформ для відеоконференцій, таких як Zoom і Microsoft Teams, показав значний позитивний вплив на залученість здобувачів освіти. За результатами опитування, 85% здобувачів освіти відзначили, що інтерактивні лекції допомогли їм краще зрозуміти матеріал. Це зумовлено можливістю безпосередньої взаємодії із викладачем у режимі реального часу, використанням мультимедійних матеріалів та інтерактивних елементів (опитування, чати). Такий формат дозволяє підтримувати високу увагу здобувачів освіти і забезпечує зворотний зв'язок, що є важливим для засвоєння складних концепцій у мистецтві.

Використання віртуальних лабораторій та студій. Інноваційним підходом стало використання віртуальних лабораторій, які дозволили здобувачам освіти практикувати навички у віртуальному середовищі. Завдяки технологіям віртуальної реальності (VR), здобувачі освіти могли працювати з тривимірними моделями, створювати цифрові скульптури та експериментувати з різними художніми техніками. 78% здобувачів освіти відзначили покращення своїх практичних навичок, що підтверджує ефективність цього методу. Викладачі також підкреслили підвищення якості робіт здобувачів освіти, завдяки можливості багаторазового повторення вправ без витрат на матеріали.

Онлайн майстер-класи. Онлайн майстер-класи стали ще одним важливим інструментом у цифровому середовищі. Викладачі використовували платформи для стрімінгу (YouTube Live, Twitch) для демонстрації процесу створення мистецьких робіт у реальному часі. Це дало здобувачам освіти можливість задавати питання під час роботи та отримувати миттєвий зворотний зв'язок. 92% здобувачів освіти оцінили цей підхід як дуже корисний для розвитку їхніх навичок. Онлайн майстер-класи дозволяють залучати відомих митців з усього світу, що раніше було неможливо в рамках традиційних підходів до освіти.

Змішане навчання. Змішане навчання поєднує онлайн-лекції з офлайн-практиками, забезпечуючи гнучкість і ефективність навчального процесу. Здобувачі освіти отримують теоретичні знання через онлайн-платформи, а практичні завдання виконують у студіях під наглядом викладачів. 88% здобувачів освіти і викладачів відзначили, що цей підхід є ефективним,

оскільки дозволяє поєднувати зручність дистанційного навчання з необхідністю практичної роботи. Викладачі відзначили зростання самостійності здобувачів освіти та покращення якості виконуваних завдань.

Адаптація традиційних методик викладання до умов цифрового середовища в мистецькій освіті виявилася ефективною та сприяла покращенню навчального процесу. Інтерактивні лекції, віртуальні лабораторії, онлайн майстер-класи та змішане навчання дозволили підвищити рівень залученості здобувачів освіти, покращити їхні практичні навички та розширити можливості для творчого самовираження. Подальший розвиток цих підходів може забезпечити ще більшу гнучкість і ефективність мистецької освіти в умовах цифрового середовища.

В умовах дистанційного навчання, особливо у сфері мистецької освіти, соціальні та психологічні аспекти грають критично важливу роль. Вивчення мотивації, емоційного стану та взаємодії між здобувачами освіти і викладачами є ключовим для розуміння ефективності та викликів дистанційного навчання. В даному дослідженні було проаналізовано, як різні соціальні та психологічні чинники впливають на навчальний процес і результати здобувачів освіти (рис. 2).

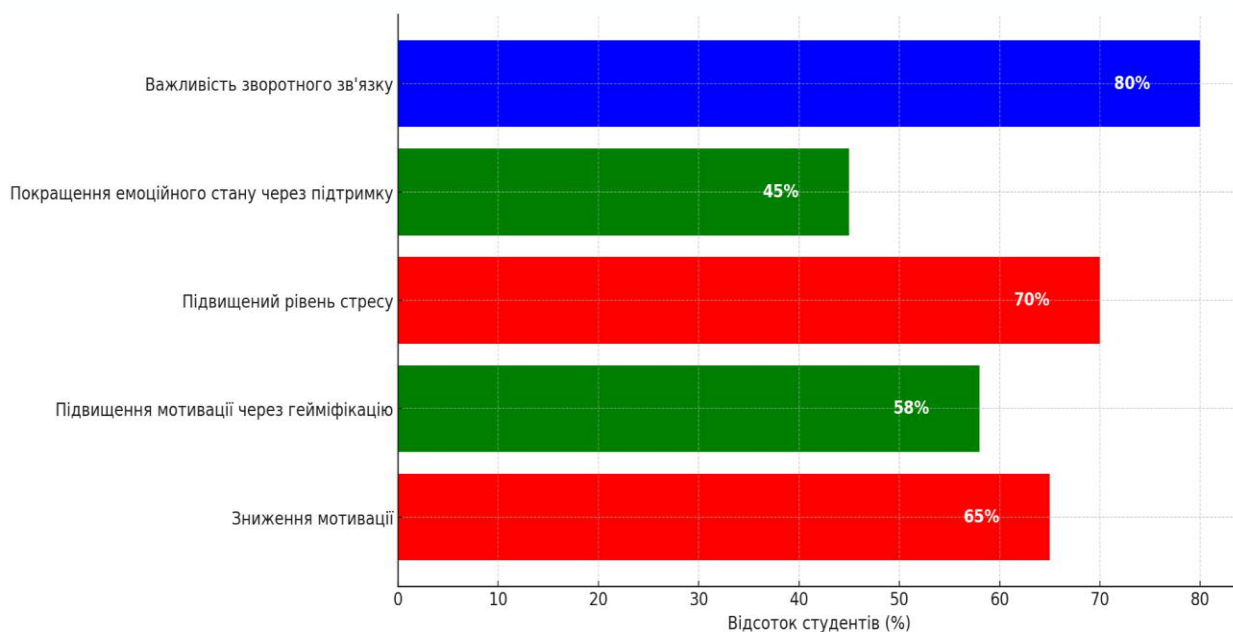


Рис. 2 Соціальні та психологічні аспекти дистанційного навчання

Джерело: власна розробка авторів.

На рисунку 2 проілюстровано п'ять ключових соціальних та психологічних аспектів дистанційного навчання, які впливають на здобувачів освіти мистецьких спеціальностей.

Зниження мотивації. Зниження мотивації, про яке повідомили 65% здобувачів освіти, є найбільш вагомим негативним аспектом дистанційного

навчання. Цей показник вказує на значні труднощі, з якими вони стикаються під час дистанційного навчання, зокрема через відсутність безпосередньої взаємодії з викладачами та одногрупниками. Зниження мотивації може бути пов'язане з ізоляцією, труднощами у самоорганізації та відсутністю структурованого навчального середовища.

Підвищення мотивації через гейміфікацію. Інший важливий аспект – це підвищення мотивації у 58% здобувачів освіти завдяки використанню гейміфікації у навчальному процесі. Гейміфікація включає елементи гри, такі як нагороди, бали і змагання, що можуть зробити навчання більш цікавим та захоплюючим. Це показує, що інтерактивні й ігрові методи навчання можуть ефективно залучати здобувачів освіти та підвищувати їхню мотивацію.

Підвищений рівень стресу. Підвищений рівень стресу і тривоги був виявлений у 70% здобувачів освіти, що вказує на значні психологічні виклики, пов'язані з дистанційним навчанням. Здобувачі освіти можуть відчувати стрес через ізоляцію, високий обсяг самостійної роботи та нестабільність у навчальному процесі. Високий рівень стресу також може негативно впливати на здатність здобувачів освіти концентруватися та ефективно засвоювати матеріал.

Покращення емоційного стану через підтримку. Регулярна підтримка викладачів через онлайн зустрічі та індивідуальні консультації сприяла покращенню емоційного стану в 45% здобувачів освіти. Це підкреслює важливість емоційної підтримки та взаємодії між здобувачами освіти і викладачами в умовах дистанційного навчання. Викладачі, які активно підтримують здобувачів освіти, допомагають знижувати рівень стресу та створюють більш позитивне навчальне середовище.

Важливість зворотного зв'язку. Найбільш значущим аспектом, визнаним здобувачами освіти, є важливість регулярного зворотного зв'язку, про який повідомили 80% опитаних. Це підкреслює його критичну роль у дистанційному навчанні. Регулярний зворотний зв'язок допомагає здобувачам освіти зрозуміти свої помилки, отримати необхідні поради та вдосконалювати свої навички. На противагу, його відсутність може призвести до відчуття непевності та зниження якості навчання.

Проведений аналіз вказує на те, що соціальні та психологічні аспекти є критичними для ефективності дистанційного навчання у сфері мистецької освіти. Зниження мотивації та підвищений рівень стресу є основними викликами, з якими стикаються здобувачі освіти. Проте, використання гейміфікації, регулярна підтримка та зворотний зв'язок можуть значно покращити їх навчальний досвід. Для успішного впровадження дистанційного навчання необхідно враховувати ці аспекти та розробляти стратегії, спрямовані на підтримку мотивації, емоційного благополуччя та взаємодії між учасниками навчального процесу.

В умовах дистанційного навчання важливо розробити ефективні методики оцінки, які враховуватимуть не лише технічні знання здобувачів освіти, але й їхні творчі досягнення. Це особливо актуально для мистецької освіти, де творчий потенціал має таке ж значення, як і володіння технічними навичками. У цьому дослідженні розглядаються різні підходи до оцінювання, які дозволяють всебічно оцінити знання та досягнення в умовах цифрового середовища.

Відтак, однією з ключових методик оцінювання є *комплексні проекти*, які включають як технічні завдання, так і творчі компоненти. Здобувачі освіти виконують проекти, що вимагають застосування технічних знань (наприклад, володіння графічними редакторами чи 3D-моделюванням) та демонстрації творчого підходу (створення оригінальних дизайнів чи інноваційних рішень). Така методика дозволяє проводити оцінювання на підставі їхньої здатності інтегрувати технічні та творчі навички.

Іншим ефективним інструментом оцінювання є *створення портфоліо*, що включає добірку робіт, які демонструють прогрес здобувача освіти протягом курсу. Цей підхід дозволяє оцінювати як технічні навички (якість виконання робіт, точність використання інструментів), так і творчі досягнення (оригінальність ідей, інноваційність підходів). Викладачі можуть використовувати портфоліо для надання зворотного зв'язку та рекомендацій щодо подальшого розвитку.

Самооцінювання та *взаємооцінювання* є важливими компонентами процесу оцінювання, які сприяють розвитку критичного мислення і самоаналізу. Здобувачі освіти оцінюють власні роботи та роботи своїх одногрупників за встановленими критеріями, що дозволяє отримати різносторонню оцінку їхніх навичок та досягнень. Викладачі також використовують ці оцінки для коригування своїх підходів до викладання та надання індивідуальних рекомендацій.

Для наочності та об'єктивності оцінювання використовуються діаграми та інші візуальні інструменти, що допомагають відстежувати прогрес здобувачів освіти. Наприклад, радарні діаграми показують рівень володіння різними навичками (технічними та творчими), що дозволяє швидко і чітко оцінити їхні сильні та слабкі сторони. Використання таких візуалізацій сприяє кращому розумінню досягнутих успіхів як викладачами, так і самими здобувачами освіти. На рисунку 3 представлено приклад радарної діаграми, на якій показані оцінки двох здобувачів освіти (А та В) за п'ятьма критеріями: технічні знання, творчий підхід, оригінальність, інноваційність і якість виконання.

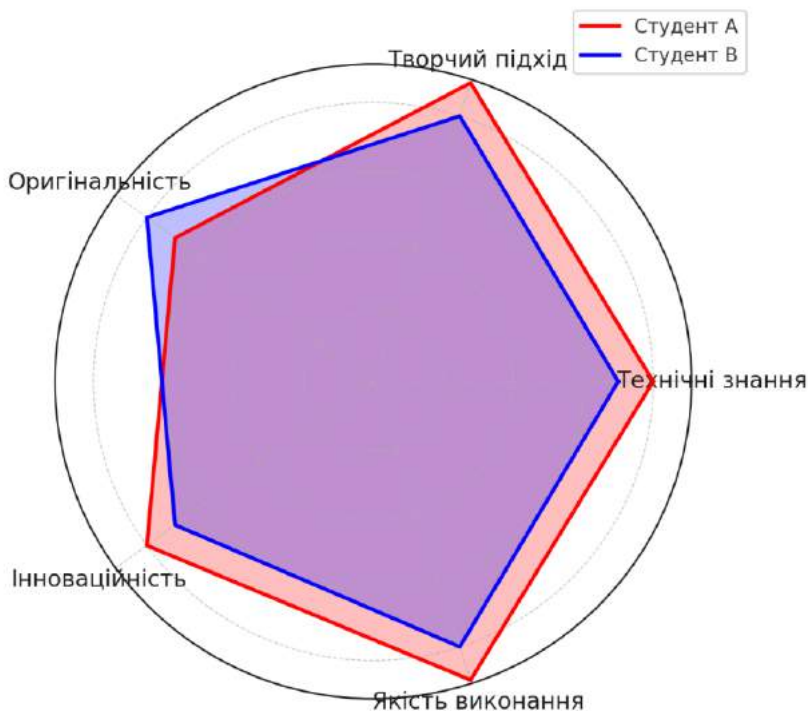


Рис. 3 Приклад радарної діаграми

Джерело: власна розробка авторів.

Здобувач освіти А демонструє високий рівень технічних знань з оцінкою 8, дуже високий рівень творчого мислення та креативності (оцінка 9), добру, але не максимальну оригінальність у роботах (оцінка 7), здатність до впровадження нових ідей та підходів (оцінка 8) та високу якість виконаних робіт (оцінка 9). У свою чергу, здобувач освіти В показує достатній рівень технічних навичок з оцінкою 7, високу креативність у роботах (оцінка 8), добру оригінальність та новизну ідей (оцінка 8), здатність до інновацій з можливістю для розвитку (оцінка 7) та добру якість виконання робіт (оцінка 8). Розробка методик оцінки ефективності навчання, що враховують як технічні знання, так і творчі досягнення здобувачів освіти, є критично важливою для забезпечення всебічної оцінки їхніх навичок та прогресу. Використання комплексних проєктів, портфоліо, самооцінювання та взаємооцінювання, а також візуальних інструментів для оцінювання дозволяє отримати повну картину досягнень та сприяє їхньому розвитку в умовах дистанційного навчання.

Висновки. Проведене дослідження показало, що адаптація традиційних методик викладання до умов цифрового середовища є необхідною для забезпечення ефективності навчання у сфері мистецької освіти. Використання інтерактивних лекцій, віртуальних лабораторій, онлайн майстер-класів і змішаного навчання дозволило підвищити рівень залученості здобувачів освіти, покращити їхні практичні навички та розширити можливості для

творчого самовираження. Здобувачі освіти, які мали доступ до різноманітних цифрових ресурсів, показали високий рівень креативності і інноваційності, що підтверджується результатами факторного аналізу. Соціальні та психологічні аспекти дистанційного навчання також відіграють важливу роль у загальній ефективності освітнього процесу. Зниження мотивації та підвищений рівень стресу є основними викликами, з якими стикаються здобувачі освіти. Однак, використання елементів гейміфікації, регулярна підтримка викладачів та активний зворотний зв'язок сприяють покращенню емоційного стану та підтримці їхньої мотивації. Ці аспекти є критичними для успішного навчання та особистісного розвитку в умовах дистанційного навчання. Розробка методик оцінки ефективності навчання, що враховують як технічні знання, так і творчі досягнення здобувачів освіти, є важливим кроком до забезпечення всебічної оцінки їхніх навичок та прогресу. Використання комплексних проєктів, портфоліо, самооцінювання та взаємооцінювання, а також візуальних інструментів для оцінювання дозволяє отримати повну картину досягнень здобувачів освіти та сприяє їхньому розвитку. Радарні діаграми, наприклад, можуть чітко показувати сильні та слабкі сторони здобувачів освіти, допомагаючи викладачам коригувати навчальні програми для максимального розвитку потенціалу кожного з них.

Отже, інтеграція цифрових інструментів та адаптація традиційних методик викладання до умов цифрового середовища сприяє підвищенню якості мистецької освіти. Врахування соціальних та психологічних аспектів, а також розробка ефективних методик оцінювання, дозволяє створити сприятливе навчальне середовище, яке підтримує мотивацію, знижує рівень стресу та забезпечує всебічний розвиток здобувачів освіти. Це, в свою чергу, сприяє підготовці висококваліфікованих та креативних фахівців у сфері мистецтва.

Література:

1. Artificial intelligence-supported art education: A deep learning-based system for promoting university students' artwork appreciation and painting outcomes / M. C. Chiu et al. *Interactive Learning Environments*. 2024. Vol. 32, no. 3. P. 824–842. URL: <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2100426> (дата звернення: 10.06.2024).
2. Козій О., Тарасюк Л. Дистанційне навчання як постмодерна освітня технологія: мистецька освіта. *Modern engineering and innovative technologies*. 2022. № 19–03. С. 30–34. URL: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2022-19-03-030> (дата звернення: 10.06.2024).
3. Кулакевич О. О. Практичні проблеми дистанційного навчання сольному співу в закладах початкової спеціалізованої мистецької освіти. *Технології електронного навчання*. 2021. Т. 5. С. 21–26. URL: <https://doi.org/10.31865/2709-840052021246188> (дата звернення: 10.06.2024).
4. Saqr R. R., Al-Somali S. A., Sarhan M. Y. Exploring the acceptance and user satisfaction of AI-driven e-Learning platforms (Blackboard, Moodle, Edmodo, Coursera and edX): An integrated technology model. *Sustainability*. 2023. Vol. 16. No. 1. Article 204. URL: <https://doi.org/10.3390/su16010204> (дата звернення: 10.06.2024).

5. The learning platform in distance higher education: Student's perceptions / M. L. Cacheiro-gonzalez et al. *Turkish Online Journal of Distance Education*. 2019. Vol. 20, no. 1. P. 71–95. URL: <https://doi.org/10.17718/tojde.522387> (дата звернення: 10.06.2024).

6. Jiawei W., Mokmin N. A. M., Shaorong J. Enhancing higher education art students' learning experience through virtual reality: a comprehensive literature review of product design courses. *Interactive Learning Environments*. 2024. URL: <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2315125> (дата звернення: 10.06.2024).

7. Bereczki, E. O., & Kárpáti, A. Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*. 2021. Vol. 39. Article 100791. URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791> (дата звернення: 10.06.2024).

8. Саган О. В., Лазарук В. Є. Трансформації освітніх технологій на основі принципів цифрової дидактики. *Педагогічні науки*. 2020. № 92. С. 91–95. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-15> (дата звернення: 10.06.2024).

9. Yang C. Online art design education system based on 3D virtual simulation technology. *Journal of internet technology*. 2021. Vol. 22, no. 6. P. 1419–1428. URL: <https://jit.ndhu.edu.tw/article/view/2607> (дата звернення: 10.06.2024).

10. Fresen J. W. Embracing distance education in a blended learning model: Challenges and prospects. *Exploring dual and mixed mode provision of distance education*. London: Routledge, 2020. P. 108–124. URL: <https://doi.org/10.4324/9780429287473> (дата звернення: 10.06.2024).

11. Sadeghi M. A shift from classroom to distance learning: Advantages and limitations. *International Journal of Research in English Education*. 2019. Vol. 4, no. 1. P. 80–88. URL: <https://ijreeonline.com/article-1-132-en.html> (дата звернення: 10.06.2024).

References:

1. Chiu, M. C., Hwang, G. J., Hsia, L. H., & Shyu, F. M. (2024). Artificial intelligence-supported art education: A deep learning-based system for promoting university students' artwork appreciation and painting outcomes. *Interactive Learning Environments*, 32(3), 824–842. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2100426>

2. Kozii, O., & Tarasiuk, L. (2022). Dystantsiine navchannia yak postmoderna osvithnia tekhnolohiia: mystetska osvita [Distance learning as a postmodern educational technology: art education]. *Modern Engineering and Innovative Technologies*, (19), 30–34. Retrieved from <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2022-19-03-030> [in Ukrainian].

3. Kulakevych, O. O. (2021). Praktychni problemy dystantsiinoho navchannia solnomu spivu v zakladakh pochatkovoї spetsializovanoi mystetskoї osvity [Practical problems of distance learning of solo singing in institutions of primary specialized art education]. *Tekhnolohii elektronnoho navchannia – Electronic Learning Technologies*, 5, 21–26. Retrieved from <https://doi.org/10.31865/2709-840052021246188> [in Ukrainian].

4. Saqr, R. R., Al-Somali, S. A., & Sarhan, M. Y. (2023). Exploring the acceptance and user satisfaction of AI-driven e-Learning platforms (Blackboard, Moodle, Edmodo, Coursera and edX): An integrated technology model. *Sustainability*, 16(1), Article 204. Retrieved from <https://doi.org/10.3390/su16010204>

5. Cacheiro-gonzalez, M. L., Medina-rivilla, A., Dominguez-garrido, M. C., & Medina-dominguez, M. (2019). The learning platform in distance higher education: Student's perceptions. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(1), 71–95. Retrieved from <https://doi.org/10.17718/tojde.522387>

6. Jiawei, W., Mokmin, N. A. M., & Shaorong, J. (2024). Enhancing higher education art students' learning experience through virtual reality: A comprehensive literature review of product design courses. *Interactive Learning Environments*. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2315125>

7. Bereczki, E. O., & Kárpáti, A. (2021). Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*, 39, Article 100791. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>

8. Sahan, O. V., & Lazaruk, V. Ye. (2020). Transformatsii osvitchenih tekhnolohii na osnovi pryntsyviv tsyfrovoy dydaktyky [Transformations of educational technologies based on the principles of digital didactics]. *Pedahohichni nauky – Pedagogical Sciences*, (92), 91–95. Retrieved from <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-15> [in Ukrainian].

9. Yang, C. (2021). Online art design education system based on 3D virtual simulation technology. *Journal of internet technology*, 22(6), 1419–1428. Retrieved from <https://jit.ndhu.edu.tw/article/view/2607>

10. Fresen, J. W. (2020). Embracing distance education in a blended learning model: Challenges and prospects. In T. J. Mays, F. R. Aluko, & M. H. A. Combrinck (Eds.), *Exploring dual and mixed mode provision of distance education*. (pp. 108–124). London: Routledge. Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9780429287473>

11. Sadeghi, M. (2019). A shift from classroom to distance learning: Advantages and limitations. *International Journal of Research in English Education*, 4(1), 80–88. Retrieved from <https://ijreeonline.com/article-1-132-en.html>